CARNAGE 4

Les grognards en plein piège dimensionnel à l'Auberge de la Grande Barbaque, et re-disparition des dés.

Jeu : Grogne, dernier.e.s grognard.e.s des forêts maudites de Millevaux
http://outsider.rolepod.net/millevaux/grogne/

Joué le 16/04/2016 au festival Ramène tes Jeux
http://lvl56.forumactif.com/h6-ramene-tes-jeux-presentation

Personnages : Krân le voleur, Algaric le gnome, Elric le guerrier et Cyril Lignac le gastromancien

L'histoire :

Gueule de bois ? Difficile à savoir, c'est flou. Ils étaient à l'Auberge de la Grande Barbaque, celle qui est dans l'église fortifiée, au centre de Marly-Gomont. Ils étaient tous les quatre, Krân le voleur, Algaric le gnome, Elric le guerrier et Cyril Lignac le gastromancien. On les a jetés de là, sur le parvis, au milieu de la boue et des planches. Ils devaient être dans un sacré état, incapables de se défendre, parce qu'on les a dépouillés, de leurs affaires comme de leurs vêtements. Maintenant, ils ne sont plus qu'en liquette, et alors qu'ils ouvrent les yeux, ils voient trois personnes encapuchonnées, entrer dans l'auberge, armées de faux. Ils voient aussi un homme avec une queue de renard qui dépasse de sa cape courir entre les jambes des encapuchonnés et filer vers les cuisines. Et les encapuchonnés commencent à massacrer les gens à l'intérieur de l'auberge. Et claquent la porte derrière eux.

Ils reprennent tout à fait leurs esprits, se redressent. Mais les choses sont allé au-delà de l'étrange ! Il n'y a plus un parvis d'auberge, mais quatre, qui les encerclent. Ils ouvrent la porte nord et tombent nez à nez avec l'un des encapuchonnés. Le gars a des agrafes sur le front, signe d'une craniotomie passée, un très fort strabisme divergent et la morve qui pend au nez. Il essaye de les couper en deux d'un coup de faux. Elric lui referme la porte au nez et l'assomme. Ils ouvrent la porte est. Il y a un encapuchonné très large d'épaules, à nouveau il essaye de les trancher et Krân le sonne d'une manchette en pleine gorge. Ils referment la porte. Cyril Lignac fabrique une boule aveuglante avec la boue et les détritus qu'il trouve au sol. Algaric entrouve la porte et manque de se faire ouvrir le crâne par une faux qui passe en travers. Ils ont maille à partir avec la meneuse des encapuchonnées, qui ressemble à Desireless période années 80, avec une balafre qui lui mange le visage. Une autre Desireless sort de la porte ouest, la faux brandie, un Morve au nez sort de la porte sud, Cyril Lignac l'aveugle avec sa boue, ils tuent Desireless, un autre Morve au Nez sort de la porte est, Cyril Lignac désoriente le Morve au Nez aveuglé pour qu'il tue son double de la porte sud.

Les grognards s'engouffrent dans l'église est. Krân et Elric gagnent la nef. En face d'eux, le tabernacle, censé contenir une relique chère à l'aubergiste. A droite, la porte de la cuisine, avec une dizaine de personnes qui essayent d'y entrer, alors que l'aubergiste s'est barricadé à l'intérieur. Un gros homme riche pousse derrière, il ordonne qu'on le laisse passer. Sous le tabernacle, il y a de la place pour se cacher, avec des rideaux, mais la serveuse occupe déjà l'endroit. Elric la dégage et la lance vers la table du confessionnal. Mais ce faisant, il attire l'attention de Desireless qui court vers la nef. Krân et Elric se planquent sous le tabernacle, mais elle les a vus. Alors ils renversent le tabernacle sur elle, et elle se retrouve bloquée. Elle commence à maudire Krân, et comme il faut plaisanter avec ces choses-là, rapport à l'égrégore, Krân lui savate la tête jusqu'à ce qu'elle meure sans avoir fini sa malédiction.
Du tabernacle tombe un pot de terre contenant le crâne de la mère de l'aubergiste qui s'éclate en

morceaux. Profanation ! Elric fait croire aux gens qui poussent la porte que le fantôme dit qu'elle est libre, et Cyril Lignac crie que la voie est libre pour sortir de l'église, alors les gens laissent la porte et courent vers le parvis, se retrouvant face à face aux encapuchonnés des autres églises qui les découpent à tour de bras. Le fantôme essaye de faire du mal à Elric mais ce dernier a la force mentale nécessaire pour y résister.

Les grognards barricadent l'église et persuadent l'aubergiste de les laisser rentrer dans la cuisine. Ils le trouvent armé d'une pique à broche, avec sa femme armée d'une poele. Ils sont surpris de ne pas trouver l'homme-renard comme ils s'y attendaient, mais ils finissent par le localiser, caché dans les poutres. Ils le fouillent et découvrent qu'il a plein d'affaires dans sa musette, dont un gros tas de châtaignes. Ils arrivent à comprendre qu'ils étaient venus dans cette auberge pour vendre des châtaignes magiques à l'aubergiste. Une dans la soupe et la personne qui en mangeait devenait raide comme un piquet à la nuit tombée : il était alors facile de la détrousser. Bien qu'il s'en défende, les grognards sont persuadés que l'homme-renard, après qu'ils aient sympatisé la veille et qu'ils lui aient dévoilé leur commerce, a trouvé une occasion pour les dépouiller de leurs châtaignes. Ils enlèvent son pantalon et découvre qu'il a des pattes et une queue de renard. L'homme-renard temporise pour qu'on l'épargne, mais Elric le sangle sur son dos pour éviter qu'il ne s'échappe. L'homme-renard pense que la violente attaque des encapuchonnés a créé tellement d'égrégore que ça a généré ce piège dimensionnel. Ils récupèrent aussi des armes parmi celles des voyageurs entreposées dans la cuisine.

Ils tentent une sortie dans l'église. Krân monte un dortoir-échafaudage jusqu'à un vitrail, dehors il voit la ville et les passants qui semblent ne se rendre compte de rien. Il brise le vitrail, mais des lors qu'il passe la tête de l'autre côté, il se retrouve dans la même église, en symétrie ! Le piège dimensionnel continue. Il y a plein de cadavres ensanglantés dans cette église. Il voit le double de l'homme-renard sortir de la cuisine et escalader la nef.

Les encapuchonnés commencent à forcer la porte de l'église est. Les grognards passent dans l'église symétrique, et sabotent l'échafaudage. Desireless monte l'échafaudage jusqu'au niveau de Krân, mais l'échafaudage se casse la figure avant qu'elle n'ait pu lui donner un coup de couteau. Cyril Lignac récupère des provisions dans la cuisine et confectionne une pâte pour sceller le vitrail.

Les grognards sont persuadés que l'homme-renard est le focus du piège dimensionnel. Ils récupèrent des torches enflammées et de l'huile dans la cuisine, et Cyril Lignac sort de l'église double et passe dans l'église en face. Il y croise un double de l'aubergiste, en panique. Il décide de le tuer, mais il perd du temps en faisant cela. Il passe par le vitrail et débouche dans l'église est, et y jette sa torche enflammée, juste à temps. De l'autre côté, les grognards se sont rendus dans la cour centrale, ont jeté de l'huile sur les cadavres et les ont enflammés. Les encapuchonnés et leurs dernières victimes sont brûlés vifs dans l'église est, et avec eux les trois hommes-renards en double. Elric égorge le dernier homme-renard et les quatre églises ne font plus qu'une, une église remplie de cadavres, un charnier de quatre mondes. Les grognards ouvrent les portes sur Marly-Gomont. C'est décidé, maintenant que la place est libre, ils vont se faire aubergistes.

Feuilles de personnage :

Algaric le Gnome
Point faible : FOR (jambes raides)
Spécialité : esquive (DEX)
CON (barré)
CLA : voir les choses cachées
MOR (barré)

EMP
EGR
MEM
Equipement : faux (perdue), banc (perdu), pique

Elric le guerrier
Point faible : EGR (aura maléfique)
FOR : Zidane
Dex : USain Bolt
CON : Stature (barré)
CLA
MOR : Poutinade (barré)
EMP (barré) : Hallu (barré)
MEM
Equipement : crucifix, épée à deux mains, lance pierre

Krân le voleur
Point faible : MOR (loyal)
FOR (barré)
DEX (barré) : manchette de David Douillet (barré)
CON : résistance au feu (barré)
CLA (barré)
EMP
EGR
MEM (barré)
Equipement : épée d'estoc

Cyril Lignac le gastromancien
Point faible en CLA (malvoyant)
FOR (barré) One-punch-man (barré)
DEX (barré) : run for your life (barré)
CON (barré)
MOR (barré)
EMP : manipulation de groupe (barré)
EGR (barré)
MEM (barré)
Equipement : hachoir

Commentaires :

Durée : 2h1/2

Règles utilisées :
Le dernier système d'Empreintes & Horlas (qui s'appelle aujourd'hui Grogne) a fait son temps. Je le trouvais fonctionnel, mais il comportait quand même deux problèmes : la question de mortalité était mal tranchée par les points de Grogne, et surtout combiner un jeu toujours découpé en round, faire jeter tous les dés par les joueuses, avec un système de descriptions + poignées de dés, ça ralentissait beaucoup le jeu. J'ai envisagé un temps de simplifier la chose, puis je l'ai tellement simplifié que j'ai retiré les dés. Aujourd'hui, on garde la classe et les 9 CAR (moins une, qui représente le point faible) et une spécialité par CAR (hors point faible). A la louche, je m'étais dit que chaque coup devrait être justifié a minima par l'emploi d'une CAR, d'une spécialité ou d'un équipement, parfois

plusieurs, et que les coups les plus durs justifieraient le sacrifice d'une ou plusieurs CAR/spécialité/équipement. Les spécialités sont désormais freeform, laissée à l'imagination des joueuses.

Profils des joueurs :
Ils ont déjà joué avec moi, notamment sur le scénario "Barbaque !" pour Millevaux Sombre Zéro, à l'exception du joueur d'Algaric, dont c'était la première partie de jeu de rôle.
http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=12145#p12145

Brainstorm initial :
Quand je leur ai demandé de me brosser une situation initiale, c'est naturellement qu'ils m'ont proposé de repartir d'une scène de Barbaque : l'attaque de l'auberge par les fanatiques expiatistes. Mais ils ont tenu à démarrer à l'extérieur de l'Auberge, dont ils se seraient fait refoulés pour cause de beuverie. J'ai bien sûr amendé cette situation initiale pour qu'elle soit plus problématique, d'où le piège dimensionnel et le vol de leur équipement par l'homme-renard, sinon les grognards auraient fui la zone de carnage aussitôt.

Défis :
Tester le système sans dés.

Mise en jeu :
Quand j'ai joué, j'ai naturellement simplifié mon intention initiale : chaque coup devait être justifié par l'emploi d'une seule CAR, classe, spécialité ou équipement, et s'accompagnait du sacrifice d'icelle.

Debriefing :
+ Les spécialités en freeform, c'est trop easy win. Par exemple, pour défendre, le joueur de Cyril Lignac invente la spécialité One-punch man (un super héros capable de tuer n'importe qui d'un seul coup de poing) et demande à pouvoir tuer son adversaire tout en défendant. (en fait, j'ai affaire à un double problème : la limite entre action d'attaque et de défense était trop floue, du coup les joueurs demandaient le beurre et l'argent du beurre pendant les défenses : ils voulaient défendre ET neutraliser leur adversaire).
+ Avec ce système, tant que les personnages ont quelque chose à sacrifier, ils sont imblessables et immortels : ils réussissent toutes leurs défenses.
+ L'ambiance était bonne parce qu'on était en bonne compagnie et que j'ai quand même réussi à poser quelques challenges tactiques grâce à la table des périls et à mon entraînement à l'impro, cependant le système est tout pourri. J'en suis au énième changement de système et je n'obtiens toujours rien d'intéressant. Mon graal de jouer un jeu tactique en mode "les compétences du joueur, pas du personnage" sans aucune préparation s'éloigne à chaque fois que je tente de m'en rapprocher. Grogne serait-il mon projet maudit ?

A expérimenter lors du prochain playtest :
+ Théoriser au maximum le jeu tactique en mode "les compétences du joueur, pas du personnage" sans aucune préparation, pour en tirer des règles de jeu.
+ Tester une partie sans aucune règle, en mode pur freeform, une sorte de hack tactique de Inflorenza minima http://t.co/v4M55rnefu
pour accompagner cette théorisation